

HEBDOGICIEL

920 - 090 - NOUS

le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

MARS 1984

LE MO5 EXISTE, NOUS L'AVONS RENCONTRE !



Le MO5 n'est plus seulement un nom pour l'avenir rencontré en char... et en es (si l'on peut dire) ... Qui frappe le plus, au premier abord, c'est le "Design" soigné de la console, livrée avec un boîtier en plastique (cf. photo). Un rapide coup d'œil permet de localiser la prise Peritel intégrée, la prise d'alimentation, et le port

d'extension, à l'arrière, ainsi que le port de l'unité de disque dur et le connecteur réservé au crayon optique sur le côté. Autre surprise : il existe une carte à 64K de RAM (au lieu de 32K de RAM standard) disponible pour l'utilisateur. Le connecteur de bus permet de brancher des périphériques tels que imprimantes, génératrices de son manettes de jeu, contrôleur de dessin à 16 couleurs, etc. Le connecteur de cartuchette permet quant à lui, d'enrichir ce système de logiciels supplémentaires que l'on capte dans la mémoire n'excede pas 16K.

Le lecteur enregistreur de programme, qui fonctionne par une prise DIN, est un module spécialement dédié au MO5.

LE LANGAGE

Le Basic, version Microsoft, est résistant. Une possibilité intéressante : chaque mot réservé du Basic peut être programmé par deux touches simultanément, ce qui accélère notamment la vitesse de frappe et diminue les risques d'erreurs.

Suite page 8

LES CONCOURS PERMANENTS :

10 000 francs de prix au meilleur programme CHAQUE MOIS.
1 voyage en Californie pour le meilleur logiciel CHAQUE TRIMESTRE (Règlement en page intérieure)

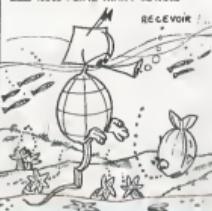
**DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : APPLE II ET IIE
CANON X-07 . CASIO FX 702-P . COMMODORE 64 ET VIC 20 .
HEWLETT PACKARD HP 41 . MULTITECH MP - F II . ORIC 1 .
SHARP MZ, PC 1211, PC 1500 . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM .
TANDY TRS 80 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON T07**

HIPPORÉUS Trouvez l'expression qui se cache dans la BD de l'hippopotame. Décomposé en trois syllabes dans les trois premières cases, le "tout" a évidemment un rapport avec l'informatiche (solution en page intérieure)

EN VÉRITÉ, IL EST DANS L'UN ! ...



ELLE NOUS PORTE AVANT DE NOUS



RECEVOIR ...

NIE PAS SANS PÉRIL ! ...



LIGÉSSMENT "GAULOIS"



LA PAGE PEDAGOGIQUE

Deuxième édition de la rubrique informative et éducative, déjà beaucoup de courrier. Vous nous demandez beaucoup de choses à dire. Nous attendons, avec impatience, de nos LOGOphtiles afin de leur résoudre leurs problèmes de maintenance, avis aux amateurs... Quoiqu'il en soit, cette semaine nous vous proposons quelques enseignements lecteurs d'HEBDOGICIEL. Rendez-vous en page 8.

CONCOURS Georges LECLERE

Jusqu'au 2 Mai, un concours, indépendant des deux concours permanents, est organisé avec le concours GEORGES LECLERC. L'objectif de ce concours est simple : à partir de l'idée de base de Georges LECLERE, chacun d'entre vous, amateur ou non, inventeur, doit créer un jeu le plus pratique possible de l'idée originale et la réaliser dans un état de fonctionnement et présentable, pour qu'il puisse être vendu en France et dans les pays francophones.

Chaque ordinateur a sa chance et il y a un gagnant par ordinateur. Le vainqueur de l'ensemble de chacun des programmes retenus sera récompensé par des matériels. Il y aura même un super gagnant. Merci toutefois, les

VOUS AVEZ DIT PRÉT DE MATERIEL ?

L'opération POE (prêt d'ordinateur aux enseignants) suscite une foule de questions. Il semble utile de préciser quelques points. Comme indiqué dans le n° 28, une demande de prêt doit être faite par lettre recommandée avec accusé de réception. Il faut également joindre un dossier explicatif résumant l'objectif général de l'expérimentation que vous désirez réaliser, les moyens nécessaires (matériel, type, périphériques, quantité, etc.). Les modalités de fonctionnement et de remise des ordinateurs seront spécifiées de façon détaillée dans la rubrique Information et Education du numéro 30.

Vous pouvez néanmoins nous écrire dès maintenant, afin d'obtenir des plus amples informations.

EDITO

Le HJD présente des logiciels prévu pour cette semaine. Il reste trois semaines prochaines. Ce nombre de logiciels seraient arrivés à l'heure de la semaine et notamment des nouveautés qui vont faire mal. PACMAN (de viril 1) pour Commodore ou Apple II, ou encore un jeu de touches pour TEXAS. Attendez une semaine de plus, vous ne le regretterez pas. N'oubliez pas de constater vous avez droit à une pleine page de petites annonces. Feuillez et vous trouverez sûrement la bonne affaire.

Gérard CECCALDI

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

10 000 francs de prix au MEILLEUR LOGICIEL du MOIS et un VOYAGE EN CALIFORNIE au meilleur logiciel du TRIMESTRE.

Un concours de plus !

Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent. Nous avons donc mis en place un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et nous vous offrons deux types de programmes que vous allez pouvoir envoyer !

De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mentionnée.

Pas de jury, pas de décision arbitrale, HEDBOGICIEL n'intervient que dans le choix des programmes éligibles entre les PROGRAMMES ORIGINAUX et FRANÇAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait original, mais qu'il possède des qualités vous dira comment l'améliorer pour pouvoir nous le proposer à nouveau.

Pour participer, il vous suffit de bien écrire vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que toutes les explications nécessaires à l'utilisation de ce programme.

Vous pouvez obtenir gratuitement des bulletins de participation et une grille de votation au Journal Bonne chance !

Reglement

ART 1. HEDBOGICIEL organise un concours destiné aux personnes ayant écrit au moins un logiciel par mois et un autre au moins tous les trimestres.

ART 2. Ce concours est ouvert à tous les lecteurs de HEDBOGICIEL qui ont envoyé au moins un logiciel sur lequel il a été réalisé. L'envoi d'un logiciel par un lecteur qui n'a pas été couvert dans HEDBOGICIEL ou envoyé gratuitement sur ce-

mande par la rédaction de notre journal constitue l'acte de candidature.

ART 3. La rédaction d'HEDBOGICIEL se réserve le droit de sélectionner à la fois la qualité et de favoriser les logiciels que sont publiés dans le journal.

ART 4. Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuels et trimestriels.

ART 5. Le plus alors pour le concours mensuel sera remis au meilleur logiciel du mois et du trimestre.

ART 6. Le plus alors pour le concours trimestriel sera remis au meilleur logiciel du trimestre.

ART 7. Le plus alors pour le concours annuel sera remis au meilleur logiciel de l'ensemble des trois trimestres.

ART 8. Le présent règlement a été déposé au greffe de la Cour d'Assise de Paris le 1^{er} mai 1981.

ART 9. HEDBOGICIEL se réserv-

ve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avançant les lecteurs un mois avant.

ART 10. La participation au concours entraîne l'acceptation par les participants du présent règlement.

HEDBOGICIEL : 27, rue du Gal Foy - 75005 PARIS

Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus de points au total de parts rapport à la totalité des programmes reçus pour un même trimestre.

ART 11. Le plus alors pour le concours annuel sera remis au meilleur logiciel de l'ensemble des trois trimestres.

ART 12. Le présent règlement a été déposé au greffe de la Cour d'Assise de Paris le 1^{er} mai 1981.

ART 13. Le présent règlement a été déposé au greffe de la Cour d'Assise de Paris le 1^{er} mai 1981.

BON DE PARTICIPATION

Nom _____

Prénom _____

Profession _____

Adresse _____

N° télécopie _____

Nom du programme _____

Nom du matériel utilisé _____

Déclarez être l'auteur de ce programme qui n'en est ni une imitation ni une copie. Cet acte déclare que je suis l'auteur et l'autorise HEDBOGICIEL à le publier. La remunération pour les pages publiées sera de 10 000 francs par page (un programme n'occupant pas une page entière sera remunéré au prorata de la surface occupée).

Signature obligatoire

(Signature des parents pour les mineurs)

Le programme doit être expédié sur support magnétique (cassette ou disquette) accompagné d'un descriptif détaillé du matériel utilisé d'une notice d'utilisation du programme. Les supports des programmes doivent être étiquetés. N'oubliez donc pas d'enlever une copie.

GDE OFFRE CINQ CASSETTES DATA OR VIERGES AU MEILLEUR PROGRAMME DE CHAQUE CATÉGORIE.

Le Club CPC-T offre au meilleur logiciel en langage FORTH sur HEWLETT-Packard une adhésion gratuite à son club.

SOURCE RECOMPENSE LE MEILLEUR LOGICIEL DU MOIS SUR CPC ET 2 CASSETTES A CHOISIR DANS SALOGITHEQUE.

LOGISTIK OFFRE UNE GAMME COMPLETE DE SES CASSETTES DATA OR VIERGES AU MEILLEUR LOGICIEL DU MOIS FX 702 P ET POUR LE MEILLEUR LOGICIEL PC 1000 UN LOGICIEL IL OFFRE ÉGALEMENT UN "CALC" ET UN "GRAPHE" POUR LE MEILLEUR PROGRAMME CANON.

LA RÈGLE A CALCUL RECOMPENSE LES MEILLEURES LOGICIELS EN OFFRANT A CHACUN DES PREMIERS 100 LOGICIELS UN LOGICIEL OUVRAGE A CHOISIR DANS SON RAYON LIBRAIRIE (ÉDITEURS : BORDAS, DUNOD, EDITIONS GALLIMARD, GALLIA, THAN, PSI, SHIFT, SYBEX).

Les éditions du CAGIRE offrent au meilleur logiciel du mois sur CPC ET 2 CASSETTES A CHOISIR DANS SALOGITHEQUE.

DURIEZ CALCUL OFFRE AU MEILLEUR LOGICIEL DU TRIMESTRE UNE MACINE A ELECTRONIQUES EP 22, KODIE DE MEMOIRE, INTERFACE RS, 222, C.

BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le 3 Mai, minuit à HEDBOGICIEL, concours mensuel, 27, rue du Général Foy, 75008 PARIS.

JE VOTE POUR LE PROGRAMME SUIVANT :
NOM DE L'ORDINATEUR :

NOM DU PROGRAMME :

JE CLASSE SECONDE LE PROGRAMME SUIVANT :
NOM DE L'ORDINATEUR :

NOM DU PROGRAMME :

MES COORDONNÉES POUR LE TIROIR AU SORT DES CALCULATRICES CASIO :

NOM ET PRÉNOM :

ADRESSE :

AUX URNES !

Abandonnez quelques instants vos claviers et prenez votre crayon pour remplir le bulletin de vote ci-dessous à l'aide d'un Hébdomadaire complet sur vous ! La marche à suivre est simple :

- Repérez dans la grille ci-contre le programme pour lequel vous voulez voter ainsi que celui pour lequel vous votez en second (le second nous permet de rendre plus équitable le formulaire de choix du gagnant).

- Reportez le nom de ces deux programmes sur le bulletin de vote.

- Ecriturez votre nom et adresse sur le bulletin de vote.

- Expédiez-le à HEDBOGICIEL CONCOURS MENSUEL, 27, rue du Général Foy, 75008 PARIS, avant le jeudi 3 Mai à minuit.

Il est fort probable que ceux qui participent au concours feront voter leur papa, leur maman, leur cousine et la famille de leurs amis et relations pour leur programme. Normalement cela comme chacun d'eux fera la même chose, cela n'est pas bien grave ! Toutefois, toujours dans le souci d'équité, nous n'accorderons que les PROGRAMMES DU BULLETIN DE VOTE ; pas de photocopies, cela serait trop facile !

DATE LIMITÉE D'ENVOI DES BULLETINS DE VOTE : JEUDI 3 MAI, MINUIT.

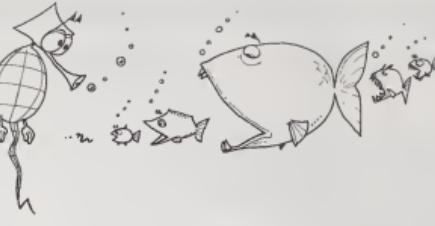
	N° 25	N° 26	N° 27	N° 28
APPLE II	AIDIMPRIME	POKER	JE DESSINE	DICO
ATARI	SIMATARU	BARRICADES	BOGGLE	SERPENT
CASIO FX 702-P	BETE NOIRE	AGENDA	TENNIS	MIN'OR
COMMODORE 64	MORSE	ALIEN	ALI BABA	BUDGET FAMILIAL
COMMODORE VIC 20	EDITEUR	LABYRINTHE INVISIBLE	LEM	LA VALLEE DES SINGES
SPECTRUM	AQUARIO-BUSINESS	BRICATAC	CALENDRIER	CANARDOS
HP 41	ORDINATEUR DE BORD	ALPHA	UTILITAIRE	ATTACQUE NUCLEAIRE
MPF II	MORPION	O'THELLO	GEOGRAPHIE	KOARKS
ORIC 1	MUMPY	REFLEXES	NONOS	HUBERT MINEUR DE FONDS
PC 1211	JADEPOT	BATAILLE NAVALE	PRET	MAC PAN
PC 1500	FORMULE 1	CAL-STATS	JEU DES BLOCS	SIMULATION D'ATTERRISSEMENT
CANON X-07	LABYRINTHE	RAFT-VAMPIR	MATH 07	DONJON
MZ 80	MINOS	BOULIER	MOIS EN VRAC	SPACE SHUTTLE
ZX 81	VOL DE LA COURONNE	FRANI	MULTIGRAPHIE	PUSSIONNE 4
TRS 80	ALARME	GRENOUILLE	MOUCHE ET CB	DIRECTKIT/BAS
TI 99/4 A (basic simple)	MISSION IMPOSSIBLE	CALENDRIER	SHUTTLE BATTLE	LABYRINTHE INVISIBLE
TI 99/4 A (basic étendu)	COMMANDO	PACIFIQUE	MOTS CROISES/ HEXCAR	BATAILLE DE CHAR
TO 7	CIRCUIT	REUSSITE	PARACHUTAGE	REGRAFON

GLOUTORIC

Un super-globoton, 15 niveaux de jeu, des monstres rapides, en langage machine (par l'intermédiaire de POKE) : voilà de quoi amuser les fanatiques de jeu et passionner les mordus de langage machine. Le mode d'emploi, si toutefois il est nécessaire, est dans le programme.

Olivier ZIMMERMANN

ORIC 1



COMBATS DE CHARS

PC 1211

Vous venez d'être nommé chef d'équipage d'un char d'assaut et on vous a envoyé sur le front combattre les ennemis de votre pays.

Le haut commandement a confié la difficile mission de "nettoyer" un secteur : vous devez mener toute de combat 6 chars ennemis en les prenant pour cible.

Mais attention... Ils peuvent également tirer sur vous et détruire gravement votre char. S'ils parviennent à vous atteindre de 3 à 9 fois, ils vous réduisent même à l'impuissance. Vous choisissez vous-même le nombre fatal de coup (force).

Jocelyn DONZE

Mode d'emploi :

Le champ de bataille est schématisé sous forme de carre de 10X10, les colonnes et les rangées étant numérotées de 0 à 9. A chaque phase du jeu, vous devez indiquer à quelle direction attaquer ou vous déplacer.

1) L'attaque : vous indiquez à quelle direction attaquer (cas où vous tirez et l'ordinateur indique si il y avait un char ennemi).

2) Le déplacement : ils peuvent déplacer à la manière d'un roi sur un échiquier.

Vous indiquez le nombre de pas (-1,0,1) que vous voulez faire dans la direction + ou - des chars ennemis, eux, ne peuvent pas bouger. L'ordinateur va alors faire la partie d'attribution et il détermine l'immobilité. Cependant, ils sont attaqués et peuvent déplacer si leur position se trouve sur la même rangée ou la même colonne que vous, il tire dans votre direction dès que ce sera l'ordre de jouer. Heureusement, il n'a pas de missiles et de batteries antiaériennes, et il a une chance sur deux pour qu'il vous tente.

Pour les localiser vous, radar vous indique de quelle direction provient le signal et de quelle distance (0/1/2) qu'il tire dans cette direction en espérant détruire l'ennemi car il vous trompe et vous vous déplacez immédiatement.

Certains remarques :

- Il arrive que plusieurs chars ennemis occupent la même case, vous faites alors d'une perte deux coups.

- Le programme surveille si vos déplacements et vos tirs sont bien conformes aux règles du jeu.

Utilisation :

AFFICHAGE	TAPER	COMMENTAIRES
SEMENTE	ENTER	(exemple) NOMMÉE ALEATOIRE
FORCE (0 à 3)	0 ENTER	ATTENDRE 1 mn
A VOUS DE JOUER		
VOUS ETES EN 3.4		
SCORE 0		
RESERVE 9		
ATTAQUE -1 DEPLA-	2 ENTER	POSITION x = 3 y = 4
DX -1	1 ENTER	NOMBRE DE CHARS
RIEN SUR LE RADAR	-1 ENTER	AGGRIS (ici 0)
RESERVE 1		NOMBRE DE FOIS OU VOUS
ATTACQUE		POUVEZ TIRER
RESERVE 2		SANS DOMMAGE (force)

TOUCHE :
ATTACQUE -1 DEPLA-
DX -1
RIEN SUR LE RADAR

RESERVE 1
ATTACQUE -1
DEPLACEMENT -2 1 ENTER

CHAR ENNEMI DÉTRUIT A VOUS DE JOUER VOU

ETES EN 4.3

RESERVE B

ATTACQUE -1

DEPLACEMENT -2 0 ENTER

DX -1

RIEN SUR LE RADAR

RESERVE 2
ATTACQUE -1
DEPLACEMENT -2 1 ENTER

CHAR ENNEMI DÉTRUIT A VOUS DE JOUER VOU

ETES EN 4.3

RESERVE B

ATTACQUE -1

DEPLACEMENT -2 0 ENTER

DX -1

RIEN SUR LE RADAR

RESERVE 1
ATTACQUE -1
DEPLACEMENT -2 1 ENTER

CHAR ENNEMI DÉTRUIT A VOUS DE JOUER VOU

ETES EN 4.3

RESERVE B

ATTACQUE -1

DEPLACEMENT -2 0 ENTER

DX -1

RIEN SUR LE RADAR

RESERVE 2
ATTACQUE -1
DEPLACEMENT -2 1 ENTER

CHAR ENNEMI DÉTRUIT A VOUS DE JOUER VOU

ETES EN 4.3

RESERVE B

ATTACQUE -1

DEPLACEMENT -2 0 ENTER

DX -1

RIEN SUR LE RADAR

RESERVE 1
ATTACQUE -1
DEPLACEMENT -2 1 ENTER

CHAR ENNEMI DÉTRUIT A VOUS DE JOUER VOU

ETES EN 4.3

RESERVE B

ATTACQUE -1

DEPLACEMENT -2 0 ENTER

DX -1

RIEN SUR LE RADAR

RESERVE 2
ATTACQUE -1
DEPLACEMENT -2 1 ENTER

CHAR ENNEMI DÉTRUIT A VOUS DE JOUER VOU

ETES EN 4.3

RESERVE B

ATTACQUE -1

DEPLACEMENT -2 0 ENTER

DX -1

RIEN SUR LE RADAR

RESERVE 1
ATTACQUE -1
DEPLACEMENT -2 1 ENTER

CHAR ENNEMI DÉTRUIT A VOUS DE JOUER VOU

ETES EN 4.3

RESERVE B

ATTACQUE -1

DEPLACEMENT -2 0 ENTER

DX -1

RIEN SUR LE RADAR

RESERVE 2
ATTACQUE -1
DEPLACEMENT -2 1 ENTER

CHAR ENNEMI DÉTRUIT A VOUS DE JOUER VOU

ETES EN 4.3

RESERVE B

ATTACQUE -1

DEPLACEMENT -2 0 ENTER

DX -1

RIEN SUR LE RADAR

RESERVE 1
ATTACQUE -1
DEPLACEMENT -2 1 ENTER

CHAR ENNEMI DÉTRUIT A VOUS DE JOUER VOU

ETES EN 4.3

RESERVE B

ATTACQUE -1

DEPLACEMENT -2 0 ENTER

DX -1

RIEN SUR LE RADAR

RESERVE 2
ATTACQUE -1
DEPLACEMENT -2 1 ENTER

CHAR ENNEMI DÉTRUIT A VOUS DE JOUER VOU

ETES EN 4.3

RESERVE B

ATTACQUE -1

DEPLACEMENT -2 0 ENTER

DX -1

RIEN SUR LE RADAR

RESERVE 1
ATTACQUE -1
DEPLACEMENT -2 1 ENTER

CHAR ENNEMI DÉTRUIT A VOUS DE JOUER VOU

ETES EN 4.3

RESERVE B

ATTACQUE -1

DEPLACEMENT -2 0 ENTER

DX -1

RIEN SUR LE RADAR

RESERVE 2
ATTACQUE -1
DEPLACEMENT -2 1 ENTER

CHAR ENNEMI DÉTRUIT A VOUS DE JOUER VOU

ETES EN 4.3

RESERVE B

ATTACQUE -1

DEPLACEMENT -2 0 ENTER

DX -1

RIEN SUR LE RADAR

RESERVE 1
ATTACQUE -1
DEPLACEMENT -2 1 ENTER

CHAR ENNEMI DÉTRUIT A VOUS DE JOUER VOU

ETES EN 4.3

RESERVE B

ATTACQUE -1

DEPLACEMENT -2 0 ENTER

DX -1

RIEN SUR LE RADAR

RESERVE 2
ATTACQUE -1
DEPLACEMENT -2 1 ENTER

CHAR ENNEMI DÉTRUIT A VOUS DE JOUER VOU

ETES EN 4.3

RESERVE B

ATTACQUE -1

DEPLACEMENT -2 0 ENTER

DX -1

RIEN SUR LE RADAR

RESERVE 1
ATTACQUE -1
DEPLACEMENT -2 1 ENTER

CHAR ENNEMI DÉTRUIT A VOUS DE JOUER VOU

ETES EN 4.3

RESERVE B

ATTACQUE -1

DEPLACEMENT -2 0 ENTER

DX -1

RIEN SUR LE RADAR

RESERVE 2
ATTACQUE -1
DEPLACEMENT -2 1 ENTER

CHAR ENNEMI DÉTRUIT A VOUS DE JOUER VOU

ETES EN 4.3

RESERVE B

ATTACQUE -1

DEPLACEMENT -2 0 ENTER

DX -1

RIEN SUR LE RADAR

RESERVE 1
ATTACQUE -1
DEPLACEMENT -2 1 ENTER

CHAR ENNEMI DÉTRUIT A VOUS DE JOUER VOU

ETES EN 4.3

RESERVE B

ATTACQUE -1

DEPLACEMENT -2 0 ENTER

DX -1

RIEN SUR LE RADAR

RESERVE 2
ATTACQUE -1
DEPLACEMENT -2 1 ENTER

CHAR ENNEMI DÉTRUIT A VOUS DE JOUER VOU

ETES EN 4.3

RESERVE B

ATTACQUE -1

DEPLACEMENT -2 0 ENTER

DX -1

RIEN SUR LE RADAR

RESERVE 1
ATTACQUE -1
DEPLACEMENT -2 1 ENTER

CHAR ENNEMI DÉTRUIT A VOUS DE JOUER VOU

ETES EN 4.3

RESERVE B

ATTACQUE -1

DEPLACEMENT -2 0 ENTER

DX -1

RIEN SUR LE RADAR

RESERVE 2
ATTACQUE -1
DEPLACEMENT -2 1 ENTER

CHAR ENNEMI DÉTRUIT A VOUS DE JOUER VOU

ETES EN 4.3

RESERVE B

ATTACQUE -1

DEPLACEMENT -2 0 ENTER

DX -1

RIEN SUR LE RADAR

RESERVE 1
ATTACQUE -1
DEPLACEMENT -2 1 ENTER

CHAR ENNEMI DÉTRUIT A VOUS DE JOUER VOU

ETES EN 4.3

RESERVE B

ATTACQUE -1

DEPLACEMENT -2 0 ENTER

DX -1

RIEN SUR LE RADAR

RESERVE 2
ATTACQUE -1
DEPLACEMENT -2 1 ENTER

CHAR ENNEMI DÉTRUIT A VOUS DE JOUER VOU

ETES EN 4.3

RESERVE B

ATTACQUE -1

DEPLACEMENT -2 0 ENTER

DX -1

RIEN SUR LE RADAR

RESERVE 1
ATTACQUE -1
DEPLACEMENT -2 1 ENTER

CHAR ENNEMI DÉTRUIT A VOUS DE JOUER VOU

ETES EN 4.3

RESERVE B

ATTACQUE -1

DEPLACEMENT -2 0 ENTER

DX -1

RIEN SUR LE RADAR

RESERVE 2
ATTACQUE -1
DEPLACEMENT -2 1 ENTER

CHAR ENNEMI DÉTRUIT A VOUS DE JOUER VOU

ETES EN 4.3

RESERVE B

ATTACQUE -1

DEPLACEMENT -2 0 ENTER

DX -1

RIEN SUR LE RADAR

RESERVE 1
ATTACQUE -1
DEPLACEMENT -2 1 ENTER

CHAR ENNEMI DÉTRUIT A VOUS DE JOUER VOU

ETES EN 4.3

RESERVE B

ATTACQUE -1

DEPLACEMENT -2 0 ENTER

DX -1

RIEN SUR LE RADAR

RESERVE 2
ATTACQUE -1
DEPLACEMENT -2 1 ENTER

CHAR ENNEMI DÉTRUIT A VOUS DE JOUER VOU

ETES EN 4.3

RESERVE B

ATTACQUE -1

DEPLACEMENT -2 0 ENTER

DX -1

RIEN SUR LE RADAR

RESERVE 1
ATTACQUE -1
DEPLACEMENT -2 1 ENTER

CHAR ENNEMI DÉTRUIT A VOUS DE JOUER VOU

ETES EN 4.3

RESERVE B

ATTACQUE -1

DEPLACEMENT -2 0 ENTER

DX -1

RIEN SUR LE RADAR

RESERVE 2
ATTACQUE -1
DEPLACEMENT -2 1 ENTER

CHAR ENNEMI DÉTRUIT A VOUS DE JOUER VOU

ETES EN 4.3

RESERVE B

ATTACQUE -1

DEPLACEMENT -2 0 ENTER

DX -1

RIEN SUR LE RADAR

RESERVE 1
ATTACQUE -1
DEPLACEMENT -2 1 ENTER

CHAR ENNEMI DÉTRUIT A VOUS DE JOUER VOU

ETES EN 4.3

RESERVE B

ATTACQUE -1

DEPLACEMENT -2 0 ENTER

DX -1

RIEN SUR LE RADAR

RESERVE 2
ATTACQUE -1
DEPLACEMENT -2 1 ENTER

CHAR ENNEMI DÉTRUIT A VOUS DE JOUER VOU

ETES EN 4.3

RESERVE B

ATTACQUE -1

DEPLACEMENT -2 0 ENTER

DX -1

RIEN SUR LE RADAR

RESERVE 1
ATTACQUE -1

AWALE

BASIC

ETENDU

Awale est un jeu traditionnel africain qui se joue à deux. Dans ce programme proposé pour le TI99/4A on peut soit jouer à deux, ou bien jouer contre la machine. Les règles du jeu sont précisées dans le programme.

Thierry LATOMBE

TI 99/4A

PAYE



Le programme PAYE va vous permettre d'établir rapidement une fiche de paie, ou bien encore de vérifier la vôtre (pourquoi pas !).

Jean-Baptiste VACHETTE

Ce programme fonctionne sur CANON X07, munie d'un clavier magnétophone XC 870 et d'un magnétoscope.

Une fois le programme chargé, faire un "F5" puis appuyer à 613 et faire "RUN", si un fichier n'a pas été enregistré mis dans les mémoires RAM de l'appareil cela-à-dire "PAS DE FICHER" et alors se présentera 2 cas :

1- Lecture de données enregistrées sur cassette (L)

2- Fabrication d'un fichier (A)

1^{re} Fabrication sur CASSETTE

Appuyer sur la touche "A", dans ce cas nous devons d'envoyer les "J" devant qu'il l'endroit où les données débute et d'appuyer sur [RETURN].

Une fois la touche "RETURN" enfoncée le CANON vous demande si vous êtes prêt, appuyer sur la touche PLAY du magnétophone et taper

"0" dès que l'astuce le CANON la lit sur la cassette les données dont il a besoin, une fois la lecture finie le CANON vous le dira

2^{me} Cas FABRICATION D'UN FICHER

Appuyer sur la touche "A", le CANON vous demandera alors la nom de la personne que vous souhaitez enregistrer. Une fois que le nom entré sera enregistré le CANON va demander le nom de l'entreprise ou du NOM, ensuite se sera au tour de l'adresse et du numéro de base.

Lorsque la demande "SURNOM" apparaît, il faut, si la personne est un enfant, appuyer sur la touche "OUI" lorsque le CANON va demander si l'enfant sera saz à l'ouïe, il faut appuyer sur "OUI".

C'est à dire que si le calcul de la paie correspond à un des 2 modes de calcul choisi sur le tableau il faut écrire "CAIRE" ou "OUVRIER".

Il peut écrire toutes ces choses à la place de "CAIRE" ou "OUVRIER".

Slapsonnep est CAIRE, il faut écrire soit en majuscule soit en minuscule.

Une fois ces opérations terminées le CANON va déclencher du

LOISIR du MISE en ROUTE du CANON

Si un fichier est existant dans le CANON ou que ce fichier vient d'être lu alors il faut appuyer sur "O" pour l'effacer.

(1) Aujourd'hui préférons décrire, mais alors il faudra appuyer sur "1" et non sur "A" qui n'auras aucun effet.

(2) Lecture qui décrira toutes les saisies.

(3) Appuyer sur la touche "S" de l'cran de l'afficheur pour poser 3 sélections, une, changement (O permettra de changer le tableau de base d'une personne quelconque dans le fichier).

(4) Appuyer sur la touche "P" de l'cran de l'afficheur (E) permettra d'enregitrer le fichier présent dans le CANON sur une cassette, après la pression sur "E" le CANON prendra le même procédé que pour lire les données

La seconde astuce ("Fin F") permet d'arrêter le programme et de démontrer la fonction d'arrêt mémoire RAM

(2^{me}) LECTURE d'un FICHER

Après une pression sur "Z" le CANON vous demande la Norm ou le Pré-nom d'une personne. Une fois le nom entré l'appareil affiche son Nom, prénom et nom de famille. Il va alors demander le nom de la personne à qui, c'est-à-dire vous demander le nombre de jours en cours sur la feuille : il faut écrire la personne à qui le temps passe.

La personne a, puis si vous avez plusieurs personnes dans le CANON, il faut écrire le nom de la personne à qui le temps passe.

C'est à dire que si le calcul de la paie correspond à un des 2 modes de calcul choisi sur le tableau il faut appuyer sur "OUI" ou "NON".

Il peut écrire toutes ces choses à la place de "OUI" ou "NON".

Slapsonnep est OUI, il faut écrire soit en majuscule soit en minuscule.

Une fois ces opérations terminées le CANON va déclencher du

LOISIR du MISE en ROUTE du CANON

Si un fichier est existant dans le CANON ou que ce fichier vient d'être lu alors il faut appuyer sur "O" pour l'effacer.

(1) Aujourd'hui préférons décrire, mais alors il faudra appuyer sur "1" et non sur "A" qui n'auras aucun effet.

(2) Lecture qui décrira toutes les saisies.

(3) Appuyer sur la touche "S" de l'cran de l'afficheur pour poser 3 sélections, une, changement (O permettra de changer le tableau de base d'une personne quelconque dans le fichier).

(4) Appuyer sur la touche "P" de l'cran de l'afficheur (E) permettra d'enregitrer le fichier présent dans le CANON sur une cassette, après la pression sur "E" le CANON prendra le même procédé que pour lire les données

CANON

X-07

3^{me} Cas INPUT des données

4^{me} Cas INPUT des données

5^{me} Cas INPUT des données

6^{me} Cas INPUT des données

7^{me} Cas INPUT des données

8^{me} Cas INPUT des données

9^{me} Cas INPUT des données

10^{me} Cas INPUT des données

11^{me} Cas INPUT des données

12^{me} Cas INPUT des données

13^{me} Cas INPUT des données

14^{me} Cas INPUT des données

15^{me} Cas INPUT des données

16^{me} Cas INPUT des données

17^{me} Cas INPUT des données

18^{me} Cas INPUT des données

19^{me} Cas INPUT des données

20^{me} Cas INPUT des données

21^{me} Cas INPUT des données

22^{me} Cas INPUT des données

23^{me} Cas INPUT des données

24^{me} Cas INPUT des données

25^{me} Cas INPUT des données

26^{me} Cas INPUT des données

27^{me} Cas INPUT des données

28^{me} Cas INPUT des données

29^{me} Cas INPUT des données

30^{me} Cas INPUT des données

31^{me} Cas INPUT des données

32^{me} Cas INPUT des données

33^{me} Cas INPUT des données

34^{me} Cas INPUT des données

35^{me} Cas INPUT des données

36^{me} Cas INPUT des données

37^{me} Cas INPUT des données

38^{me} Cas INPUT des données

39^{me} Cas INPUT des données

40^{me} Cas INPUT des données

41^{me} Cas INPUT des données

42^{me} Cas INPUT des données

43^{me} Cas INPUT des données

44^{me} Cas INPUT des données

45^{me} Cas INPUT des données

46^{me} Cas INPUT des données

47^{me} Cas INPUT des données

48^{me} Cas INPUT des données

49^{me} Cas INPUT des données

50^{me} Cas INPUT des données

51^{me} Cas INPUT des données

52^{me} Cas INPUT des données

53^{me} Cas INPUT des données

54^{me} Cas INPUT des données

55^{me} Cas INPUT des données

56^{me} Cas INPUT des données

57^{me} Cas INPUT des données

58^{me} Cas INPUT des données

59^{me} Cas INPUT des données

60^{me} Cas INPUT des données

61^{me} Cas INPUT des données

62^{me} Cas INPUT des données

63^{me} Cas INPUT des données

64^{me} Cas INPUT des données

65^{me} Cas INPUT des données

66^{me} Cas INPUT des données

67^{me} Cas INPUT des données

68^{me} Cas INPUT des données

69^{me} Cas INPUT des données

70^{me} Cas INPUT des données

71^{me} Cas INPUT des données

72^{me} Cas INPUT des données

73^{me} Cas INPUT des données

74^{me} Cas INPUT des données

75^{me} Cas INPUT des données

76^{me} Cas INPUT des données

77^{me} Cas INPUT des données

78^{me} Cas INPUT des données

79^{me} Cas INPUT des données

80^{me} Cas INPUT des données

81^{me} Cas INPUT des données

82^{me} Cas INPUT des données

83^{me} Cas INPUT des données

84^{me} Cas INPUT des données

85^{me} Cas INPUT des données

86^{me} Cas INPUT des données

87^{me} Cas INPUT des données

88^{me} Cas INPUT des données

89^{me} Cas INPUT des données

90^{me} Cas INPUT des données

91^{me} Cas INPUT des données

92^{me} Cas INPUT des données

93^{me} Cas INPUT des données

94^{me} Cas INPUT des données

95^{me} Cas INPUT des données

96^{me} Cas INPUT des données

97^{me} Cas INPUT des données

98^{me} Cas INPUT des données

99^{me} Cas INPUT des données

100^{me} Cas INPUT des données

101^{me} Cas INPUT des données

102^{me} Cas INPUT des données

103^{me} Cas INPUT des données

104^{me} Cas INPUT des données

105^{me} Cas INPUT des données

106^{me} Cas INPUT des données

107^{me} Cas INPUT des données

108^{me} Cas INPUT des données

109^{me} Cas INPUT des données

110^{me} Cas INPUT des données

111^{me} Cas INPUT des données

112^{me} Cas INPUT des données

113^{me} Cas INPUT des données

114^{me} Cas INPUT des données

115^{me} Cas INPUT des données

116^{me} Cas INPUT des données

117^{me} Cas INPUT des données

118^{me} Cas INPUT des données

119^{me} Cas INPUT des données

120^{me} Cas INPUT des données

121^{me} Cas INPUT des données

122^{me} Cas INPUT des données

123^{me} Cas INPUT des données

124^{me} Cas INPUT des données

125^{me} Cas INPUT des données

126^{me} Cas INPUT des données

127^{me} Cas INPUT des données

128^{me} Cas INPUT des données

129^{me} Cas INPUT des données

130^{me} Cas INPUT des données

131^{me} Cas INPUT des données

132^{me} Cas INPUT des données

133^{me} Cas INPUT des données

134^{me} Cas INPUT des données

135^{me} Cas INPUT des données

136^{me} Cas INPUT des données

137^{me} Cas INPUT des données

138^{me} Cas INPUT des données

139^{me} Cas INPUT des données

140^{me} Cas INPUT des données

141^{me} Cas INPUT des données

142^{me} Cas INPUT des données

143^{me} Cas INPUT des données

144^{me} Cas INPUT des données

145^{me} Cas INPUT des données

146^{me} Cas INPUT des données

147^{me} Cas INPUT des données

148^{me} Cas INPUT des données

149^{me} Cas INPUT des données

150^{me} Cas INPUT des données

151^{me} Cas INPUT des données

152^{me} Cas INPUT des données

153^{me} Cas INPUT des données

154^{me} Cas INPUT des données

155^{me} Cas INPUT des données

156^{me} Cas INPUT des données

157^{me} Cas INPUT des données

158^{me} Cas INPUT des données

159^{me} Cas INPUT des données

160^{me} Cas INPUT des données

161^{me} Cas INPUT des données

162^{me} Cas INPUT des données

163^{me} Cas INPUT des données

164^{me} Cas INPUT des données

165^{me} Cas INPUT des données

166^{me} Cas INPUT des données

167^{me} Cas INPUT des données

168^{me} Cas INPUT des données

169^{me} Cas INPUT des données

170^{me} Cas INPUT des données

171^{me} Cas INPUT des données

172^{me} Cas INPUT des données

173^{me} Cas INPUT des données

174^{me} Cas INPUT des données

175^{me} Cas INPUT des données

176^{me} Cas INPUT des données

177^{me} Cas INPUT des données

178^{me} Cas INPUT des données

179^{me} Cas INPUT des données

180^{me} Cas INPUT des données

181^{me} Cas INPUT des données

182^{me} Cas INPUT des données

183^{me} Cas INPUT des données

184^{me} Cas INPUT des données

185^{me} Cas INPUT des données

186^{me} Cas INPUT des données

187^{me} Cas INPUT des données

188^{me} Cas INPUT des données

189^{me} Cas INPUT des données

190^{me} Cas INPUT des données

191^{me} Cas INPUT des données

192^{me} Cas INPUT des données

193^{me} Cas INPUT des données

194^{me} Cas INPUT des données

195^{me} Cas INPUT des données

196^{me} Cas INPUT des données

197^{me} Cas INPUT des données

198^{me} Cas INPUT des données

199^{me} Cas INPUT des données

200^{me} Cas INPUT des données

201^{me} Cas INPUT des données

202^{me} Cas INPUT des données

203^{me} Cas INPUT des données

204^{me} Cas INPUT des données

205^{me} Cas INPUT des données

206^{me} Cas INPUT

